



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMEN*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR CETAK UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA
KELAS X MAN 3 RUKOH
BANDA ACEH**

Muhammad Falik Arsa¹, A. Wahab Abdi², M. Yusuf Harun³

¹Email: muhammad.falik@gmail.com

²Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: wahababdi.fkip@gmail.com

³Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah, email: myusufharun@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar aktif adalah model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* berbantuan media gambar cetak. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah: (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran; (3) Keterampilan Guru dalam mengelola pembelajaran; (4) Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS MAN 3 Rukoh Banda Aceh yang berjumlah 25 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar soal, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru, dan lembar respon siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Persentase ketuntasan secara individual meningkat dari 19 siswa menjadi 24 siswa yang tuntas belajar, persentase ketuntasan klasikal pun meningkat dari 60% menjadi 96%; (2) Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus II telah mencerminkan penerapan pembelajaran *TGT* berbantuan media gambar cetak, pada siklus satu dari 10 aktivitas diperoleh 7 aktivitas yang sudah sesuai, sementara pada siklus kedua aktivitas guru maupun aktivitas siswa sudah mengalami perubahan lebih baik dan sudah dikategorikan sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *TGT* berbantuan media gambar cetak meningkat dari perolehan skor rata-rata 2,47 dengan kategori sedang menjadi 3,38 dengan kategori baik; dan (4) Respon siswa terhadap pembelajaran *TGT* berbantuan media gambar cetak dapat dikatakan baik yaitu 92 persen dari 25 siswa berpendapat bahwa dengan belajar melalui pembelajaran *TGT* berbantuan media gambar cetak siswa dapat memahami materi yang telah mereka ikuti.

Kata kunci: PTK, *Team Game Tournamen (TGT)*, Media Gambar Cetak, Hasil Belajar, Geografi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan secara terencana, pendidikan yang dimaksud bertujuan untuk mewujudkan peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang berkualitas, berkarakter dan memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan serta mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan (Thoha, 2004:1). Untuk mencapai tujuan pendidikan ini diperlukan lembaga pendidikan, baik formal maupun nonformal secara bersama-sama membantu peserta didik.

Salah satu lembaga pendidikan formal yang terletak dikawasan Kota Banda Aceh adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Rukoh Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada guru kelas X IPS di MAN 3 Rukoh Banda Aceh, peneliti mendapat informasi bahwa hasil belajar siswa kelas X IPS1 masih ada yang di bawah KB (Ketuntasan Belajar) dan aktivitas belajar siswa masih relatif rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil tes, dari 25 siswa di kelas X IPS 1 hanya 12 orang yang mendapat nilai di atas KB atau ketuntasan klasikalnya adalah 42.8%. Dengan demikian dapat dikatakan hasil belajar siswa kelas X IPS 1 sangat rendah, hal ini disebabkan karena guru mata pelajaran geografi masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan masih kurangnya fasilitas penunjang proses pembelajaran.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan menggunakan media gambar cetak pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media gambar cetak, untuk meningkatkan belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran geografi.

Model pembelajaran ini dianggap relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran geografi karena model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat membantu guru untuk mengaitkan materi pelajaran dengan permainan yang aktif dan menyenangkan. Kemudian penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, sekaligus

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah media gambar cetak. Media ini mengandalkan indera penglihatan. Dengan media tersebut diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS MAN 3 Rukoh Banda Aceh tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 25 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Tes, digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar.
2. Observasi, dilakukan untuk mengamati kegiatan guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran.
3. Angket, digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Teknik pengolahan data yang digunakan antara lain:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara individual dianalisis menggunakan teknik rumus statistik sederhana, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 4 \text{ (Kemendikbud, 2014:27)}$$

Keterangan:

KB = Persentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah soal

4 = Rentang nilai maksimum

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa secara klasikal dianalisis menggunakan teknik rumus statistik sederhana, dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad \text{(Sudijono, 2010:43)}$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi jawaban yang benar

N = Jumlah soal

100% = Bilangan tetap

Hasil belajar dianalisis dengan menganalisis nilai *post-test* individual dan klasikal, kemudian di kategorikan dalam klasifikasi tuntas dan belum tuntas berdasarkan ketuntasan belajar (KB) yaitu $\geq 2,66$ sebagaimana yang tercantum di dalam Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014. Suatu kelas disebut telah tuntas belajar bila dikelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ yang telah mencapai nilai ketuntasan belajar (Suryosubroto, 2009: 77).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa

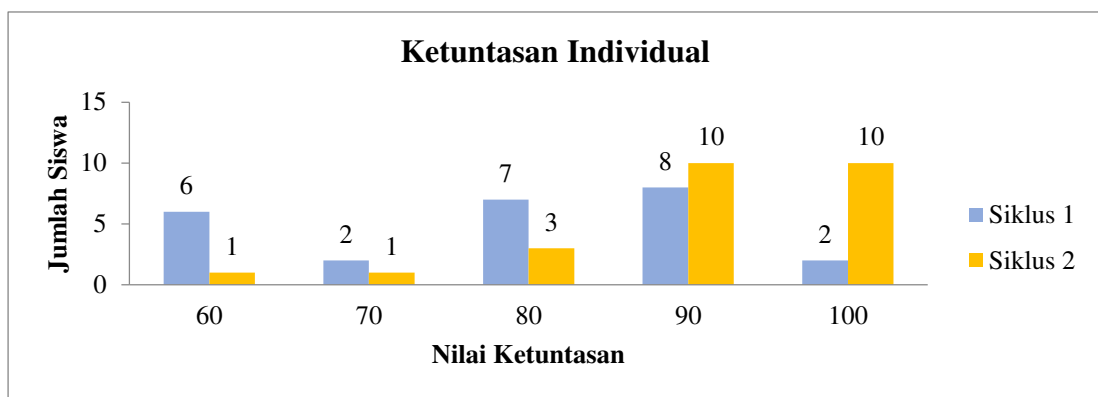
Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan dua siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS1 MAN 3 Rukoh Banda Aceh mengenai hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer. Secara individual siswa mengalami peningkatan pengetahuan dan hasil belajar ketuntasan klasikal dari siklus I hingga siklus II.

Hasil belajar diperoleh melalui proses-proses dalam pembelajaran yaitu pemberian *pre-test* dilanjutkan dengan memberikan ringkasan materi pembelajaran. Kemudian siswa peserta didik diminta untuk bergabung kedalam kelompok yang sudah ditentukan oleh guru, masing-masing perwakilan kelompok mengambil kartu yang berisi materi ajar yang telah dipersiapkan oleh guru menukarkan, selanjutnya siswa berdiskusi dengan kelompok masing-masing tentang materi yang ditetapkan. Setelah semua siswa siap berdiskusi, kelompok pertama yang menjadi kelompok pembaca akan memaparkan hasil kerja kelompoknya. Selanjutnya kelompok pembaca siap memaparkan hasil kerja kelompoknya, kelompok lain (kelompok penantang 1, 2, dan 3) diberikan kesempatan untuk bertanya atas hasil kerja kelompok pembaca, kelompok pembaca menjawab pertanyaan yang diberikan kelompok penantang dan merangkumkan hasil kerja

kelompoknya. Terakhir, guru memberikan *post-test* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar dan kemudian penutup.

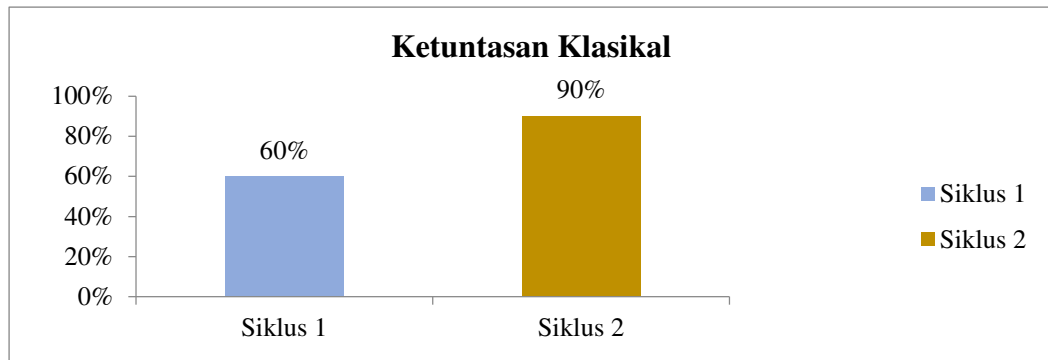
Secara individual hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I, hasil belajar menunjukkan bahwa terdapat 19 siswa yang tuntas secara individual. Dari 25 siswa, 6 orang siswa memperoleh nilai 60 persen, 2 orang siswa memperoleh nilai 70 persen, 7 orang siswa memperoleh nilai 80 persen, 8 orang siswa memperoleh nilai 90 persen dan 2 orang memperoleh nilai 100 persen. Kemudian pada siklus II terdapat 24 siswa yang tuntas secara individual. Dari 25 siswa, 1 orang siswa memperoleh nilai 60 persen, 1 orang siswa memperoleh nilai 70 persen, 3 orang siswa memperoleh nilai 80 persen, 10 orang siswa memperoleh nilai 90 persen dan 10 orang siswa memperoleh nilai 100 persen.

Peningkatan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada pembelajaran diperoleh berdasarkan refleksi yang telah dilakukan oleh guru. Guru berusaha untuk lebih terampil dalam memberikan penjelasan, mengelola waktu pembelajaran, memotivasi siswa untuk lebih aktif dan serius dalam pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat meningkat. Hasil belajar siswa secara individual dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Individual

Berdasarkan hasil ketuntasan individual, maka persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung, dan hasilnya seperti terlihat pada Gambar 2.



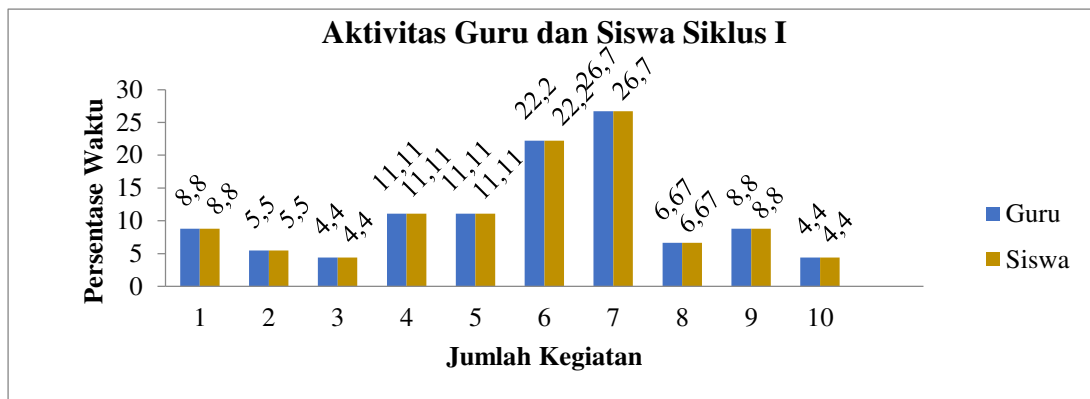
Gambar 2. Grafik Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I ketuntasan secara klasikal persentase mencapai 60 persen dari 10 soal ada 4 soal yang belum tuntas dijawab siswa. Siklus I dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh oleh siswa secara klasikal masih di bawah ketuntasan minimum yang ditetapkan yaitu ≥ 85 persen.

Pada siklus II ketuntasan secara klasikal mencapai 90 persen dari 10 soal hanya ada 1 yang belum tuntas. Kemudian pada siklus II dikatakan tuntas secara klasikal karena persentase yang didapatkan sudah maksimal atau sudah lebih baik. Dilihat dari peningkatan ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal, maka penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak dapat diterapkan pada materi hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer, karena keberhasilan tersebut maka penelitian ini hanya dilaksanakan sampai dengan II siklus.

2. Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak dengan menggunakan instrumen mulai dari siklus I hingga siklus II. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 3.



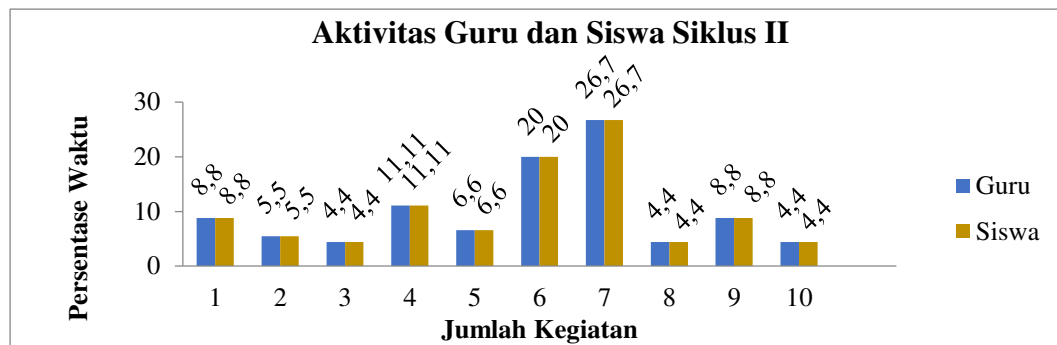
Gambar 3. Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 3 menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak. Pada aktivitas guru, ada 3 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Pada saat guru menyampaikan ringkasan materi pembelajaran dan menampilkan gambar cetak pada siswa tentang materi siklus air dan perairan darat serta potensinya melewati batas waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 6 menit dengan persentase 6,6 persen, tetapi telah menghabiskan waktu yaitu 10 menit dengan persentase 11,1 persen.

Pada saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi mengenai materi pembelajaran yang telah disampaikan banyak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 18 menit dengan persentase 20 persen, tetapi telah menghabiskan waktu yaitu 20 menit dengan persentase 22,2 persen.

Ketika guru bersama siswa mengambil kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yaitu 4 menit dengan persentase 4,4 pesen, tetapi menghabiskan waktu yaitu 6 menit dengan persentase 6,67 persen.

Aktivitas guru dan siswa pada siklus II secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.

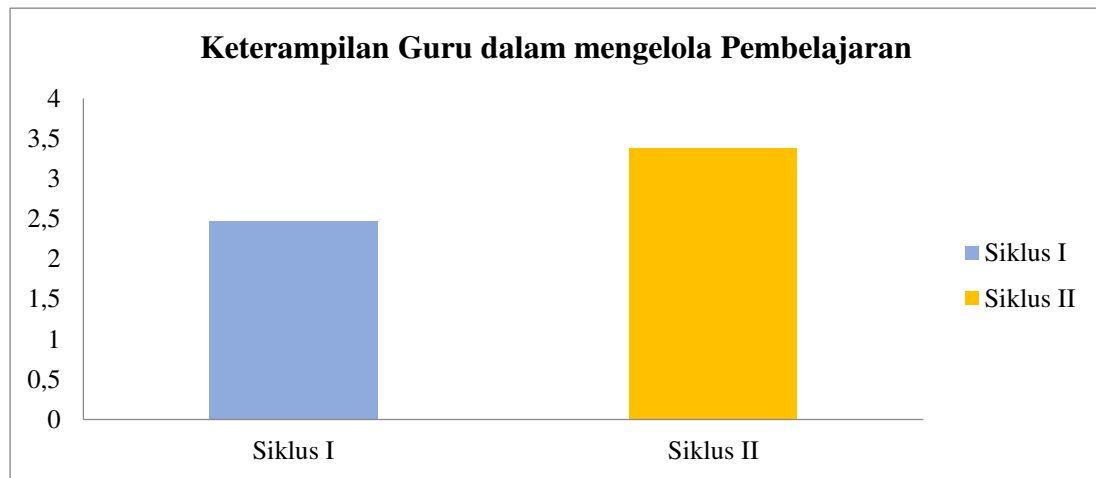


Gambar 4. Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.6 dapat jelaskan bahwa pada siklus II rata-rata aktivitas guru dan siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP. Pada siklus II aktivitas guru dan siswa sudah meningkat, ini ditandai oleh sudah meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa yang sesuai dengan persentase ideal. Pada pembelajaran guru sudah lebih tegas dalam mengelola waktu pembelajaran. Dari Gambar 4 di atas dapat dijelaskan bahwa guru dan siswa sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak.

3. Keterampilan Guru mengelola pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak. Keterampilan guru pada kedua siklus dapat dilihat pada yang secara rinci diperlihatkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Keterampilan Guru mengelola pembelajaran

Berdasarkan Gambar 5 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak. Keterampilan guru dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak dikategorikan sedang (2,47) pada siklus I, dan dikategorikan baik (3,38) pada siklus II. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dapat meningkat karena dalam pembelajaran guru dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I. Sehingga kriteria pada keterampilan yang tidak dapat dikerjakan pada siklus I diperbaiki pada siklus II. Dari Gambar 5 terlihat bahwa guru semakin terampil dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak.

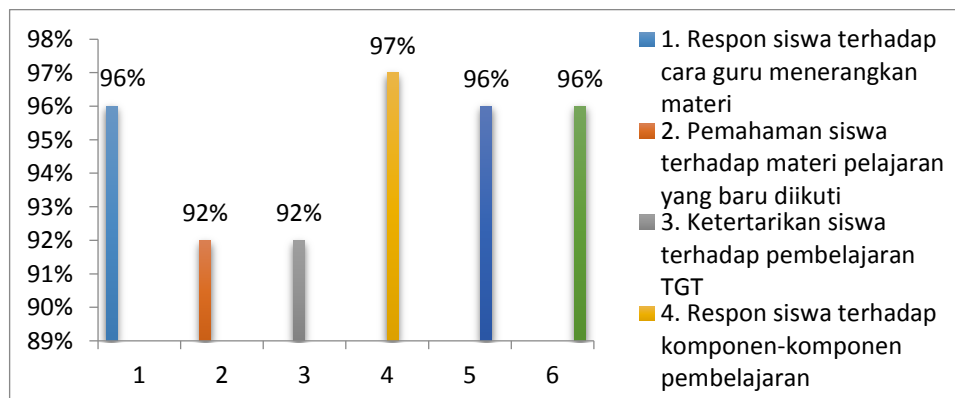
4. Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak beragam. Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 96 persen siswa mengatakan cara guru menerangkan materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak adalah baru. Respon siswa terhadap pendekatan pembelajaran sebanyak 92 persen siswa mengatakan pendekatan pembelajaran yang telah mereka ikuti menarik.

Selanjutnya respon siswa terhadap pemahamann materi pelajaran yang telah diikuti sebanyak 92 persen siswa mengatakan bahwa mereka memahami materi pelajaran yang telah diikuti.

Respon siwa terhadap komponen-komponen pembelajaran sangat bervariasi. Respon siswa terhadap materi pembelajaran sebanyak 92 persen siswa mengatakan materi yang dipelajari menarik. Respon siswa terhadap soal evaluasi yang digunakan sebanyak 96 persen siswa mengatakan soal evaluasi yang digunakan baik. Sebanyak 100 persen siswa mengatkan suasana kelas menyenangkan dan sisanya 14 persen siswa mengatakan suasana kelas tidak menyenangkan. Selanjutnya respon siswa terhadap penampilan guru sebanyak 100 persen siswa mengatakan penampilan guru menarik.

Siswa sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran ini pada pertemuan yang selanjutnya, hal ini terlihat pada tanggapan siswa, bahwa 96 persen siswa berminat untuk mengikuti pembelajaran ini pada pertemuan selanjutnya. Kemudian 96 persen siswa mengatakan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak menuntut siswa untuk aktif dan fokus dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media gambar cetak sangat beragam. Secara rinci dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Grafik Respon Siswa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat diambil simpulan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* berbantuan media gambar cetak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPS MAN3 Rukoh Banda Aceh dalam pembelajaran Geografi dengan kompetensi dasar hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan individual, pada siklus I dari 25 siswa ada 19 siswa yang tuntas dan 6 siswa yang belum tuntas kemudian pada siklus II terjadi peningkatan, dari 25 siswa ada 24 siswa yang tuntas dan hanya 1 siswa yang belum tuntas sedangkan untuk ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90 persen.

Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus II telah mencerminkan penerapan model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* berbantuan media gambar cetak. Aktivitas guru dan siswa pada siklus pertama masih banyak yang dikategorikan belum sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan. Dari 10 aktivitas, diperoleh 7 aktivitas yang sudah sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan untuk aktivitas guru, dan 7 aktivitas yang sudah sesuai untuk aktivitas siswa. Pada siklus I aktivitas yang tidak sesuai diperoleh terutama pada kegiatan inti dan saat memberikan kesimpulan terhadap materi pembelajaran, sementara pada siklus II aktivitas guru maupun aktivitas siswa sudah mengalami perubahan lebih baik dan sudah dikategorikan sesuai dengan standar waktu yang ditetapkan.

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* berbantuan media gambar cetak selama siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dapat dikategorikan sedang dengan perolehan skor rata-rata 2,47 kemudian pada siklus II meningkat dengan perolehan skor rata-rata 3,38 dan dapat dikategorikan baik.

Respon siswa terhadap pembelajaran *Team Game Tuornamen (TGT)* berbantuan media gambar cetak dikategorikan baik. Hal ini dapat dilihat dari

besarnya siswa yang berpendapat bahwa model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* berbantuan media gambar cetak ini dapat memahami materi pelajaran yang telah mereka ikuti sebesar 96 persen.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: Buku Ajar Kelas IV. 2004. Tim Abdi Guru Erlangga.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Huda, M. (2013). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani (2012). *58 Model Pembelajaran*. Medan: Media Persada.
- Kusumawati, I. (2009). *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Disertai Media Gambar Cetak Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Geografi Pada Kompetensi Dasar Atmosfer Bagi Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2008/2009*. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2004). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thoha (2004). *Perilaku Organisasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.